

JURNAL EDUKATIF

Vol 1. No 1 Juni 2023: 90-102

<https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/edukatif>

Email: cvedutechjaya@gmail.com

PENERAPAN METODE PERMAINAN DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SKI

Sukma Juita

MIN 14 Aceh Barat Daya

sukmajuita1007@gmail.com

ABSTRAK

Peningkatan Hasil Belajar SKI Dengan Strategi Permainan telah diteliti pada Siswa Kelas II Masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimana penerapan strategi Permainan dalam pembelajaran Pelajaran SKI pada siswa kelas II dan (2) apakah strategi Permainan dapat meningkatkan hasil belajar Pelajaran SKI pada siswa Kelas II UPTD Jenis Penelitian ini adalah menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini terdiri dua rangkaian siklus kegiatan dimana setiap siklus meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis secara deskriptif kualitatif yang bersumber dari lembar observasi dan lembar kerja siswa. Hasil penelitian ini ditemukan bahwa penerapan strategi Permainan dalam pelajaran SKI pada kelas II dapat meningkatkan peran aktif siswa dalam belajar dan mengurangi kecenderungan guru mendominasi kegiatan pembelajaran. Hal ini dilihat dari terjadinya peningkatan siswa yang aktif dari siklus I dengan rata-rata jumlah siswa yang aktif 15 orang dengan persentase 80% dan pada siklus II meningkat menjadi 16 orang siswa atau 90% dari 17 orang siswa disamping itu, persentase aktivitas guru meningkat dari skor rata-rata 3,09 (kategori cukup baik) menjadi rata-rata 3,90 (kategori baik). Selain itu, ketuntasan belajar siswa melalui strategi Permainan menunjukkan peningkatan, hal ini tergambar pada Siklus I, siswa yang tuntas 16 orang atau 95% dan siswa yang belum tuntas 1 orang atau 5%.

Kata Kunci: Metode Permainan, Meningkatkan, Prestasi Belajar

ABSTRACT

Improving SKI Learning Outcomes with Game Strategies has been studied in Class II Students. The problems studied in this study are: (1) how is the application of game strategies in learning SKI lessons in class II students and (2) can game strategies improve learning outcomes in SKI lessons in Class II UPTD students. This type of research uses a Classroom Action Research (PTK) design. This research consists of two series of activity cycles where each cycle includes the stages of planning, implementing actions, observing and reflecting. The data obtained in this study were analyzed descriptively qualitatively from observation sheets and student worksheets. The results of this study found that the application of game strategies in SKI lessons in class II could increase students' active role in learning and reduce the teacher's tendency to dominate learning activities. This can be seen from the increase in active students from cycle I with an average number of students who were active 15 people with a percentage of 80% and in cycle II it increased to 16 students or 90% of 17 students besides that, the percentage of teacher activity increased from average score of 3.09 (fairly good category) to an average of 3.90 (good category). In addition, the mastery of student learning through

the game strategy showed an increase, this is illustrated in Cycle I, 16 students who completed or 95% and students who had not completed 1 person or 5%.

Keywords: Game Method, Improving, Learning Achievement.

Pendahuluan

Setiap anak dilahirkan bersamaan dengan potensi-potensi yang dimilikinya. Tidak ada satu pun yang luput dari Pengawasan dan Kepedulian-Nya. Merupakan tugas orang tua dan guru sebagai pendidik untuk dapat menemukan potensi tersebut. Pada ranah pendidikan seorang anak dari sejak lahir memerlukan penanganan yang tepat dalam memenuhi kebutuhan pendidikan disertai dengan pemahaman mengenai karakteristik anak sesuai pertumbuhan dan perkembangannya akan sangat membantu dalam menyesuaikan proses belajar bagi anak dengan usia, kebutuhan, dan kondisi masing-masing, baik secara intelektual, emosional dan sosial.

Dalam kenyataan sehari-hari sering di jumpai sejumlah guru menggunakan metode tertentu yang kurang atau tidak cocok dengan isi dan tujuan pembelajaran. Akibatnya, hasilnya pun tidak memadai, bahkan mungkin merugikan semua pihak terutama pihak siswa dan keluarganya, walaupun kebanyakan mereka tidak menyadari hal itu. Agar proses belajar mengajar berjalan dengan lancar dan dapat mencapai tujuan pembelajaran, sebaiknya guru menentukan pendekatan dan metode yang akan digunakan sebelum melakukan proses belajar mengajar. Pemilihan suatu pendekatan dan metode tentu harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan sifat materi yang akan menjadi objek pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan banyak metode akan menunjang pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih bermakna.

“Metode pembelajaran dapat ditetapkan oleh guru dengan memperhatikan tujuan dan materi pembelajaran. Pertimbangan pokok dalam menentukan metode pembelajaran terletak pada keefektifan proses pembelajaran. Tentu saja orientasinya adalah kepada siswa belajar. Jadi, metode pembelajaran yang digunakan pada dasarnya hanya berfungsi sebagai bimbingan agar siswa belajar”.

Bimbingan yang diberikan pendidik pada masa keemasan anak (*golden age*) akan membekas, tertanam sangat kuat pada diri anak, kemudian berkembang dengan pesat dikemudian hari disertai siraman perhatian dan dedikasi orang tua dan pendidik di usia dan tahap pendidikan selanjutnya sampai dewasa nanti. Karena bagaimanapun, sikap dan perilaku anak tergantung apa yang dilihat, di dengar dan di cerna pada waktu kecil, sebagaimana firman Allah dalam al-Qur'an surat An-Nahl ayat 78:

Artinya: “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam Keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur”. (QS. An-Nahl:78).

Bagaimana caranya pendidik dapat memberi kesan yang tertanam dalam diri anak dari setiap yang diajarkan melalui kegiatan bermakna yang sesuai dengan jiwa anak dengan pendekatan psikologi perkembangan.

Dalam dunia pendidikan, banyak dikenal berbagai macam ragam metode pembelajaran, salah satunya metode permainan. Memang untuk mencapai tujuan pendidikan dengan baik, guru di tuntut agar menguasai metode-metode pembelajaran, sehingga selain tercapainya tujuan, siswa dapat menerima, mencerna, paham dan mengerti pelajaran yang di ajarkan. Setiap metode pembelajaran mempunyai kesesuaian dengan bentuk-bentuk belajar tertentu. Pertimbangan untuk memilih metode pembelajaran disamping didasarkan atas kepentingan pencapaian tujuan, juga kesesuaian dengan bentuk belajar tersebut. Dalam praktek, seringkali penggunaan metode pembelajaran ini tidak berdiri sendiri, tetapi dipadukan dengan metode pembelajaran lain.

Pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM) telah menjadi kecenderungan dan kebutuhan pembelajaran saat ini dan terlebih lagi untuk waktu yang akan datang. Melalui PAKEM diharapkan kualitas proses dan hasil belajar siswa- siswi menjadi lebih berkualitas dan optimal. Metode permainan adalah salah satu teknik pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM). Dalam pelaksanaannya, PAKEM memerlukan kehadiran beragam variasi metode. Permainan merupakan salah satu metode pembelajaran yang bernuansa PAKEM. Sebagai salah satu metode yang dapat menciptakan PAKEM, metode permainan memiliki banyak ragam variasi. Banyaknya variasi teknik dalam metode permainan, memungkinkan guru lebih leluasa memilih teknik pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik kompetensi dan indikator yang ingin dicapai. Selanjutnya, untuk mewujudkan metode permainan dalam pembelajaran terdapat langkah-langkah penyusunan yang dipahami.

Dasim Budimansyah, dkk. Menjelaskan bahwa “untuk melaksanakan teknik PAKEM dalam kelas, diperlukan guru yang kreatif dan inovatif. Guru yang bukan sekedar melaksanakan tugasnya sebagai rutinitas, yang melakukan tugas mengajar secara monoton dari waktu ke waktu (*doing as usual*), melakukan tugasnya seperti biasa. PAKEM memerlukan guru yang selalu mau mencoba melakukan pembaharuan dan perubahan, dan mau mencoba sesuatu yang baru”.

Kondisi yang sedang dialami pada saat sekarang ini di masih banyak siswa yang bisa meningkatkan kreatifitas belajarnya terhadap mata pelajaran SKI, sedangkan mata pelajaran SKI merupakan pelajaran terpenting dalam meningkatkan kreatifitas siswa yang berakhlakul karimah, sehingga menimbulkan tanda tanya besar bagi peneliti. Selain itu, bahwa guru-guru belum sepenuhnya mampu melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya secara profesional, seperti: penguasaan dalam materi pelajaran, pemilihan metode yang kurang tepat sasaran, dan lain sebagainya yang berhubungan dengan didaktik metodik guru, sehingga berdampak kepada rendahnya hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran SKI.

Metode Penelitian

Dalam melaksanakan suatu penelitian diperlukan cara kerja yang berencana agar data yang dikumpulkan dapat mencapai maksud dan tujuan dari penelitian. Untuk itu peneliti harus menentukan metode penelitian yang akan digunakan terlebih dahulu, karena metode merupakan cara kerja untuk mencapai tujuan yang akan memandu peneliti mengenai urutan-urutan sebagaimana penelitian ini dilakukan. Sesuai dengan hal tersebut Winarno Surakhmad mengemukakan sebagai berikut: “Metode merupakan cara utama yang dipergunakan untuk mencapai tujuan, misalnya untuk menguji serangkaian hipotesis dengan mempergunakan teknik serta alat-alat tertentu, cara utama ini dipergunakan setelah penyelidik memperhitungkan kewajaran, ditinjau dari penyelidikan dalam arti luas, yang biasanya perlu diperjelas lebih ekspilisit dalam setiap penyelidikan”.

Sukmadinata, mengungkapkan bahwa metode penelitian merupakan rangkaian cara atau kegiatan pelaksanaan penelitian yang didasari oleh asumsi- asumsi dasar, pandangan-pandangan filosofis, dan idiologis, pertanyaan dan isu- isu yang dihadapi. Pemilihan dan penentuan metode tidak dapat dipisahkan dari tujuan dan perumusan masalah, kalau permasalahannya hanya difokuskan pada satu variabel atau aspek dan tujuannya ingin mendapatkan deskripsi dari variabel atau aspek tersebut, maka metodenya adalah metode deskriptif atau servei. Jika terdapat dua variabel dan ingin mengetahui hubungan diantara variabel tersebut, maka metodenya adalah metode korelasional atau komparatif. Jelasnya, bahwa pemilihan metode sangat tergantung kepada tujuan dan rumusan masalah yang sudah difokuskan pada bagian sebelumnya.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*), bertujuan untuk memecahkan masalah-masalah melalui penerapan langsung di kelas atau tempat kerja. Sedangkan menurut Prof. Suhardjono mengatakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan bagian dari penelitian tindakan yang dapat dipandang sebagai tindak lanjut dari penelitian deskriptif maupun eksperimen. Pada penelitian tindakan kelas bukan lagi mengetes sebuah perlakuan tetapi sudah mempunyai keyakinan akan ampuhnya sesuatu perlakuan. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa metode penelitian adalah alat yang dapat dipergunakan untuk melaksanakan dan mencapai suatu penelitian yang disusun secara teratur dan logis yang dituangkan dalam suatu rencana kegiatan penelitian. Untuk mempermudah dalam memahami rencana tindakan secara keseluruhan dan untuk memberikan panduan bagi penulis, maka penulis perlu menampilkan model penelitian tindakan yang akan dilaksanakan, diadaptasi dari model penelitian tindakan model John Elliot. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan melalui 4 tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi yang dilaksanakan dalam 2 siklus (tiap siklus dilakukan 2 kali tatap muka/pertemuan. Mengingat dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti adalah guru mata pelajaran SKI maka subjeknya adalah siswa kelas II (dua) Semester I tahun pelajaran 2022 yang berjumlah 17 siswa. Data yang digunakan adalah data primer dari subyek yang diteliti yang bersumber dari hasil belajar siswa siswa

Sumber data dalam penelitian tindakan kelas ini berasal dari subyek penelitian atau dari siswa yang merupakan sumber data primer yaitu nilai ulangan harian siswa baik nilai ulangan harian sebelum tindakan kelas maupun setelah dilakukannya tindakan kelas oleh guru. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) Observasi. Pada tahapan ini dilaksanakan proses observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang memuat catatan-catatan tentang situasi yang terjadi di dalam kelas selama tindakan berlangsung. (2) Dokumentasi. Metode dokumentasi merupakan sumber non manusia, sumber ini adalah sumber yang cukup bermanfaat sebab telah tersedia sehingga akan relatif murah pengeluaran biaya untuk memperolehnya, merupakan sumber yang stabil dan akurat sebagai cermin situasi/kondisi yang sebenarnya serta dapat dianalisis secara berulang-ulang dengan tidak mengalami perubahan. (3) Tes Hasil Belajar. Yaitu mengadakan tes kepada beberapa siswa. Dengan cara ini peneliti dapat mengetahui sejauhmana keberhasilan siswa dalam mengikuti materi pelajaran dengan menggunakan metode permainan. Dalam rangka menghimpun data untuk dijadikan suatu kesimpulan, maka teknik penelitian dilakukan dengan melalui catatan observasi dan hasil evaluasi yang dilakukan sejak awal penelitian sampai dengan siklus terakhir.

Catatan observasi dipergunakan untuk mengetahui peningkatan kreativitas siswa dan pemunculan keterampilan kooperatis siswa, sedangkan evaluasi dilakukan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa.

Pada bagian refleksi dilakukan analisis data mengenai proses, masalah dan hambatan yang dijumpai, kemudian dilanjutkan dengan refleksi dampak pelaksanaan tindakan yang dilaksanakan. Salah satu aspek penting dari kegiatan refleksi adalah evaluasi terhadap keberhasilan dan pencapaian tujuan. Untuk mengetahui keefektifan suatu metode dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan analisa data. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui prestasi belajar yang dicapai siswa juga untuk memperoleh respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran serta kreativitas siswa selama proses pembelajaran. Data yang diperoleh dari pengamatan dan penilaian selama proses pembelajaran dan hasil pembelajaran diklasifikasikan berdasarkan kelompok siswa dalam kelas yang selanjutnya dianalisis dengan teknik analisa data kualitatif. Suharsimi Arikunto menyatakan bahwa data utama

yang dianalisis adalah data verbal dari peneliti sendiri, yang berupa gambaran terperinci dari proses dan hasil belajar siswa. Sedangkan data penunjang meliputi data dari hasil observasi. Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau persentase keberhasilan siswa setelah proses belajar mengajar setiap putarannya dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis pada setiap akhir putaran. Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana yaitu: 1) Untuk menilai ulangan atau tes formatif. 2) Untuk ketuntasan belajar.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan Awal Penelitian

peneliti melakukan aktivitas penelitian dimulai dengan kegiatan observasi awal terkait dengan proses pembelajaran yang dilakukan selama ini. Observasi awal dilakukan dalam bentuk perkenalan sebagai Peserta PPL PPG, wawancara singkat dengan siswa kelas II. Dalam observasi awal ini bermaksud menemukan kekurangan/kelemahan yang terjadi pada saat proses pembelajaran.

Hasil wawancara singkat peneliti mendapat gambaran bahwa siswa I kelas II kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Ada kecenderungan tidak adanya gairah dan semangat belajar siswa terhadap pelajaran ini. Kondisi seperti ini merupakan penyebab rendahnya hasil belajar siswa. Rendahnya prestasi belajar siswa khususnya mata pelajaran SKI dapat dilihat dari pencapaian nilai rata-rata siswa pada ulangan semester ganjil, hanya mencapai nilai rata-rata 70, dari 10 orang siswa. Bahkan ada 7 orang siswa yang hanya memperoleh nilai ulangan 60 sampai 65. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara tersebut, maka peneliti bersama pengamat memutuskan untuk menetapkan strategi pembelajaran Permainan sebagai salah satu alternative untuk meningkatkan hasil belajar SKI di Kelas II

Siklus I

1. Perencanaan

Pada tahap ini, sebelum pelaksanaan tindakan siklus I, peneliti melakukan beberapa persiapan sebagai berikut:

- a. Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan digunakan pada tindakan siklus I
- b. Menyiapkan lembar observasi terhadap guru dan siswa untuk memantau proses pembelajaran di kelas.
- c. Menyiapkan LKPD
- d. Merancang alat evaluasi untuk tes tindakan siklus I

2. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini, kegiatan dilaksanakan pada tanggal. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan strategi Permainan sesuai dengan RPP yang telah dibuat. Selanjutnya siswa diarahkan untuk bergabung dalam kelompoknya masing-masing yang telah dibentuk pada kegiatan observasi awal. Kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan memberikan motivasi agar siswa lebih bersemangat untuk belajar kemudian guru memberikan penjelasan terkait dengan strategi pembelajaran yang akan digunakan, selanjutnya guru mengingatkan kembali materi prasyarat secara umum yang harus dimiliki terlebih dahulu oleh para siswa. Beberapa saat kemudian, guru membagi lembar Kegiatan Siswa (LKPD) kepada masing-masing kelompok untuk dibaca dan dipelajari. Proses selanjutnya memberikan kesempatan kepada siswa bertanya baik berhubungan dengan proses pembelajaran yang akan diterapkan maupun kejelasan materi serta LKPD yang telah siswa terima. Kemudian proses pembelajaran berlangsung sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

3. Pengamatan.

a. Pengamatan Aktivitas Siswa pada Siklus I

Aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran pada siklus I diamati oleh pengamat dengan menggunakan instrument pengamatan aktivitas siswa. Hasil pengamatan aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran dalam bentuk persentase untuk setiap siklus, jumlah dan rata-rata persentase secara keseluruhan. Hasil analisis pengamatan aktivitas siswa pada siklus I di sajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 1.
Analisis Pengamatan Aktivitas Siswa Selama Pembelajaran Siklus I

No	Aspek Yang Diamati	Jumlah Siswa	Persentase Aktivitas (%)
1	Mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru	12	15,35
2	Membaca materi ajar (LKPD)	11	14,67
3	Mengerjakan LKPD dalam kelompok belajar	11	14,65
4	Berdiskusi dalam kelompok belajar	19	25,34

Sumber: Diolah dari data penelitian.

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa rata-rata persentase pada setiap komponen aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran pada siklus I menunjukkan nilai yang bervariasi. Persentase rata-rata komponen aktivitas siswa yang tertinggi adalah berdiskusi dalam kelompok belajar yakni 25,34 % dan yang paling rendah adalah mempresentasikan hasil kerja kelompok sebesar 14,65 %. Dari data ini telah menunjukkan bahwa proses pembelajaran mulai mengarah pada dominasi kegiatan siswa.

Disamping itu, kemampuan siswa dalam bekerjasama yang masih kurang efektif menyebabkan dalam penyelesaian tugas yang ada dalam Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) belum sesuai dengan waktu yang disediakan. Hal ini ditunjukkan dalam data bahwa persentase mengerjakan LKPD hanya mencapai 14,65%, sedangkan berdiskusi dalam kelompok mencapai 25,34%, serta menanggapi pertanyaan mencapai 13,33%.

b. Pengamatan Aktivitas Guru pada Siklus I

Aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran diamati oleh pengamat, guru enggan menggunakan instrument pengamatan aktivitas guru yang telah dipersiapkan sebelumnya. Pengamatan dilakukan terhadap proses tindakan dan dampaknya terhadap perbaikan proses pembelajaran maupun hasil belajar siswa. Pada siklus I, aktivitas guru yang diamati berdasarkan karakteristik Strategi Permainan yang diaplikasikan. Setelah data diolah maka perolehan rata-rata skor guru setiap komponen. Indikator aktivitas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2.
Skor Aktivitas Guru Dalam Pelaksanaan Proses Pembelajaran Dengan Penerapan Strategi Permainan Siklus I

Fase	Aspek/Indikator	Skor
1	Mempersiapkan siswa untuk belajar	4
2	Memotivasi siswa	2
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran	3
4	Mengorganisasi siswa dalam kelompok	4
5	Menyajikan materi pelajaran	3
6	Membagi LKPD	3
7	Membimbing siswa bekerja dalam kelompok	3
8	Mengarahkan siswa dalam berdiskusi	2
9	Mengadakan evaluasi	3
10	Memberi pujian pada kelompok	3
11	Pembelajaran sesuai scenario pada RPP	4
	Rata-rata	3,09

Sumber: Diolah dari data penelitian

Kriteria keterlaksanaan:

0,00 – 1,69: Tidak Baik

1,70 – 2,59: Kurang Baik

2,60 – 3,50: Cukup Baik

3,51 – 4,00: Baik

Berdasarkan tabel di atas, skor aktivitas guru dalam proses pembelajaran menunjukkan kisaran 2 sampai 4 dan umumnya skor guru berada pada kisaran 3. Hal ini berarti dominasi angka 3 pada pengamatan aktivitas guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan strategi Permainan telah masuk dalam kategori cukup baik. Ketercapaian criteria tersebut memberikan indicator bahwa telah terjadi suatu kemajuan namun masih kurang sistematis dalam pelaksanaannya.

Catatan penting yang perlu diperhatikan guru pada siklus I yang menjadi kelemahan/kekurangan untuk menjadi bahan refleksi dan akan diperbaiki pada pelaksanaan pembelajaran siklus berikutnya adalah: (a) kemampuan untuk memotivasi siswa untuk belajar masih kurang, (b) mengarahkan siswa dalam berdiskusi belum terarah, (c) menyampaikan tujuan pembelajaran masih kurang jelas, (d) menyajikan materi pelajaran belum sistematis, (e) membagi LKS dan membimbing siswa bekerja dalam kelompok belum terlaksana dengan baik dan, (f) pelaksanaan evaluasi belum

dapat mewakili materi yang disajikan, serta (g) pemberian pujian (penghargaan) pada kelompok belum maksimal.

c. Penilaian Formatif pada Siklus I

Untuk mengetahui gambaran tentang ada tidaknya peningkatan prestasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran Permainan maka sebagai bagian pembelajaran tersebut telah dilakukan tes tertulis dalam bentuk soal pilihan ganda dan Essay pada akhir siklus I yakni setelah dua kali pertemuan.

Hasil tes tersebut, terlihat bahwa rentang nilai yang diperoleh siswa berkisar antara 50 sampai 85 dengan rata-rata 67. Adapun hasil analisis ketuntasan belajar siswa pada penilaian formatif siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.
Hasil analisis Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I

No	Ketuntasan	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1	Tuntas	17	68%
2	Tidak Tuntas	8	32%

Sumber: Diolah Hasil penelitian

Pada tabel di atas analisis data hasil penelitian formatif pada siklus I nampak bahwa siswa yang tuntas sebanyak 17 orang atau 68% dan yang tidak tuntas sebanyak 8 orang atau 32%. Berdasarkan persentase hasil belajar yang dicapai tersebut maka dapat disimpulkan sementara bahwa ketuntasan belajar pada siklus I belum mencapai standar ketuntasan yang telah ditetapkan yakni 75%.

4. Refleksi.

Catatan penting yang perlu diperhatikan guru pada siklus I yang menjadi kelemahan/kekurangan untuk menjadi bahan diskusi dengan rekan kolaborasi. Kelemahan/kekurangan itu akan diperbaiki pada pelaksanaan pembelajaran siklus berikutnya. Kekurangan/kelemahan itu antara lain adalah: (a) kemampuan memotivasi siswa untuk belajar masih kurang, (b) mengarahkan siswa dalam berdiskusi belum terarah, (c) menyampaikan tujuan pembelajaran masih kurang jelas, (d) menyajikan materi pelajaran belum sistematis, (e) membagi LKS dan membimbing siswa bekerja dalam kelompok belum terlaksana dengan baik dan, (f) pelaksanaan evaluasi belum dapat mewakili materi yang disajikan, serta (g) pemberian pujian (penghargaan) pada kelompok belum maksimal. Akibat kekurangan/kelemahan guru dalam proses pembelajaran itu berdampak pula pada penurunan kualitas aktivitas siswa mengikuti pembelajaran. Melalui pengamatan juga ditemukan kekurangan/kelemahan yang dialami siswa sebagai berikut:

- 1) Waktu yang dibutuhkan kelompok untuk mempresentasikan karya dan tanggapan masih kurang.
- 2) Dalam mengajukan/menanggapi pertanyaan dari anggota kelompok, siswa kelihatan masih belum terfokus pada pokok bahasan. Hal ini terjadi disebabkan karena siswa belum terbiasa dengan strategi pembelajaran Crossword Puzzle.
- 3) Sebagian siswa dalam proses diskusi, menghargai/menerima pendapat dari anggota kelompok lain masih terjadi saling menyalahkan dan melibatkan persoalan pribadi.

Kelemahan/kekurangan di atas, oleh peneliti bersama rekan pengamat kemudian dijadikan bahan kajian untuk langkah perencanaan, pelaksanaan, refleksi dan evaluasi dalam rangka perbaikan kualitas proses strategi Permainan pada siklus berikutnya.

Siklus II

1. Perencanaan

Bertitik tolak dari hasil observasi, evaluasi dan refleksi pada tindakan siklus I maka bersama pengamat menyusun rencana tindakan yang akan dilakukan pada siklus II. Kelemahan/kekurangan selama siklus I akan diperbaiki pada siklus 2 sehingga diharapkan dalam penerapan strategi Permainan dapat lebih efektif dan efisien.

Hal-hal yang perlu diperbaiki pada siklus II adalah:

- a. Guru harus lebih bersungguh-sungguh dan meyakinkan dalam memberikan motivasi kepada siswa agar lebih giat dan aktif mengikuti pembelajaran.
- b. Guru harus lebih tanggap dan terfokus dalam memberikan arahan dalam proses diskusi
- c. Guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran harus tegas dan jelas. Dalam hal ini guru dapat menuliskan tujuan pembelajaran disudut kanan atas pada papan tulis.
- d. Guru harus lebih sistematis dan terstruktur dalam menyajikan materi pelajaran
- e. Pembagian LKPD harus dilakukan dengan baik dan membimbing siswa bekerja dalam kelompok harus terlaksana dengan baik.
- f. Penyusunan bahan evaluasi harus dapat mewakili materi pelajaran yang disajikan
- g. Pemberian pujian (penghargaan) harus lebih terarah pada obyek yang semestainya.

2. Pelaksanaan Tindakan

Siklus II dilaksanakan pada untuk melaksanakan perangkat pembelajaran yang termuat dalam RPP siklus II. Kegiatan pembelajaran dilakukan tetap mengacu pada strategi Permainan dengan menekankan pada implementasi hasil refleksi siklus I. Pengamatan kembali dilakukan terhadap aktivitas siswa, guru dan pada kondisi pembelajaran itu sendiri.

3. Pengamatan.

a. Pengamatan Aktivitas Siswa pada Siklus II

Aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran diamati oleh rekan pengamat kemudian hasil analisis dalam bentuk persentase untuk setiap siklus, jumlah dan rata-rata. Hasil analisis pengamatan aktivitas siswa pada siklus II disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.
Analisis Aktivitas Siswa Siklus II

No	Aspek Yang Diamati	Jumlah Siswa	Persentase Aktivitas (%)
1	Mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru	12	13,84
2	Membaca materi Ajar (LKPD)	13	15,65
3	Mengerjakan LKPD dalam kelompok belajar	11	12,68

4	Berdiskus dalam kelompok belajar	21	24,70
5	Mengajukan pertanyaan/menanggapi pertanyaan	11	12,64
6	Menghargaimenerima pendapat	11	13,29
7	Mempersentasekan hasil kerja kelompok	6	7,2
	Jumlah		100

Sumber: Diolah dari data penelitian Tahun2019

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa rata-rata persentase tiap komponen aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran pada siklus II memperlihatkan adanya nilai beragam. Persentase rata-rata sebesar 24,86% sedangkan komponen aktivitas siswa yang paling rendah adalah mempersentasekan hasil kerja kelompok sebesar 7,24 %. Hal ini telah memberikan gambaran bahwa dalam proses pembelajaran telah mengarah pada peningkatan yakni siswa mendominasi jalannya proses startegi Card Sort.

b. Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II

Seperti halnya pada siklus I, maka siklus II aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran juga telah diamati oleh pengamat dengan menggunakan instrumen pengamatan aktivitas guru. Pada siklus II, aktivitas guru yang diamati berdasarkan karakteristik strategi pembelajaran Permainan yang diaplikasikan. Perolehan rata-rata skor guru setiap komponen indicator aktivitas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel. 5.

Skor Aktivitas Guru Dalam Pelaksanaan Proses Pembelajaran Dengan Penerapan Strategi Permainan Siklus II

Fase	Aspek/Indikator	Skor
1	Mempersiapkan siswa untuk belajar	4
2	Memotovasi siswa	4
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran	4
4	Mengorganisasi siswa dalam kelompok	4
5	Menyajikan materi pelajaran	4
6	Membagi LKPD	3
7	Membimbing siswa bekerja dalam kelompok	4
8	Mengarahkan siswa dalam berdiskusi	4

9	Mengadakan evaluasi	4
10	Memberi pujian pada kelompok	4
11	Pembelajaran sesuai scenario pada RPP	4
	Rata-rata	3,90

Sumber: Diolah dari data penelitian

Kriteria keterlaksanaan:

0,00 – 1,69: Tidak Baik

1,70 – 2,59: Kurang Baik

2,60 – 3,50: Cukup Baik

3,51 – 4,00: Baik

Berdasarkan tabel di atas, skor aktivitas guru dalam proses pembelajaran menunjukkan angka kisaran 3 sampai 4 dan umumnya skor guru berada pada kisaran 4, dari angka ini berarti bahwa aktivitas guru telah menunjukkan pengajaran yang sesuai, sistematis dan tepat.

c. Penilaian Tes Formatif Siklus II.

Untuk mengetahui sejauh mana kemajuan dan perkembangan hasil belajar serta perubahan perilaku siswa selama kegiatan dengan strategi Crossword Puzzle, maka guru melakukan tes penilaian formatif. Tes ini telah dilaksanakan pada akhir tatap muka ke- 4 dengan menggunakan tes pilihan ganda dan tes essay

Hasil pencapaian tujuan penilaian formatif siklus II (lihat lampiran 4). Berdasarkan data penelitian hasil tes formatif tersebut, terlihat bahwa rentang nilai yang diperoleh siswa berkisar antara 60 sampai 90 dan rata-rata 73,6%. Hasil analisis ketuntasan belajar siswa secara klasikal dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 6.
Hasil analisis Ketuntasan Belajar Siswa Siklus II

No	Ketuntasan	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1	Tuntas	21	84%
2	Tidak Tuntas	4	16%

Sumber: diolah dari data penelitian Tahun 2019

Berdasarkan analisis data hasil penilaian formatif siklus II tampak bahwa siswa yang telah tuntas sebanyak 21 orang atau mencapai 84% sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 4 orang atau sisa 16%. Ini berarti indikator keberhasilan dari 25 orang siswa telah tercapai pada siklus II ini. Bahkan secara klasikal dari 25 orang siswa yang mengikuti tes menurut kriteria ketuntasan klasikal ($\geq 80\%$) tuntas dalam belajar. Ketuntasan klasikal yang dicapai yaitu 84%.

4. Refleksi.

Rangkaian aktivitas pada siklus I dan siklus II terlihat adanya kesinambungan yang konsisten baik dalam konteks proses maupun hasil yang diperoleh. Khususnya pada siklus II aplikasi dari hasil perencanaan sampai pada pelaksanaan tindakan sudah menunjukkan hasil yang menggembirakan. Walaupun masih ada beberapa orang siswa yang belum tuntas namun secara umum keterlaksanaan seluruh proses pembelajaran dan ketercapaian hasil belajar sesuai indikator keberhasilan sudah tercapai.

Kesimpulan

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama tiga siklus, dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Pembelajaran dengan menerapkan metode permainan dapat meningkatkan kreativitas siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu pra siklus (41,66%), siklus I (68%) dan siklus II (84%) dengan nilai rata-rata pada pra siklus adalah 6,19, siklus I adalah 6,69 sedangkan pada siklus II adalah 84. (2) Penerapan metode permainan mempunyai hasil yang positif, yaitu dapat meningkatkan kreativitas siswa yang ditunjukkan dengan hasil belajar siswa yang signifikan.

Dari kesimpulan di atas dapat dikatakan bahwa penerapan metode permainan dapat meningkatkan kreativitas belajar SKI siswa kelas II semester I dengan kata lain hipotesis penelitian ini diterima.

Daftar Pustaka

- Alya, Qonita, (2009), *Kamus Bahasa Indonesia untuk Pendidikan Dasar*. Jakarta: PT. Indahjaya Adipratama.
- Arikunto, Suharsimi, (2006), *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Asmuri, et.al. (2011). *Pendidikan Agama Islam 2 untuk Siswa SD/MI Kelas II*, Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kementerian Pendidikan Agama Islam.
- Asrori, Mohammad, (2009), *Psikologi Pembelajaran*, Bandung: CV Wacana Prima.
- Budimansyah, Dasim, et.al. (2008), *PAKEM Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*. Bandung: PT. Ganesindo.
- Dwisetiawan. (1987). *Metode Tugas dan Metode Permainan*. (Posted on: January, 11 2013) dwisetiawan1987.wordpress.com/2013/01/11/25.
- Fatra, Maifalinda, (2010), *Bahan Ajar PLPG. Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: FITK. UIN Syarif Hidayatullah.
- Koswara, D. Deni, (2008), *Bagaimana Menjadi Guru Kreatif*. Bandung: PT. Pribumi Mekar.
- Majid, Abdul, (2012), *Perencanaan Pembelajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Merefresh, Anna, (2004), *Imajinasi dan Kreativitas Anak-anak*. Jakarta: Cerdas Pustaka, 2004
- Munandar, Utami, (1999), *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Rohani, Ahmad, (2010), *Pengelolaan Pembelajaran*. Edisi Revisi. Jakarta: RinekaCipta.
- S, Suparman,(2010), *Gaya Mengajar yang Menyenangkan Siswa*. Yogyakarta: Pinus Book publisher.

Sanjaya, Wina, (2008), *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Semiawan, Conny, R, (1999), *Perkembangan dan Belajar Peserta Didik*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Guru Sekolah Dasar Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Semiawan, Conny, R, Dkk, (1990), *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa di Sekolah Menengah*, Jakarta: Graha Media.